

Games101作业3

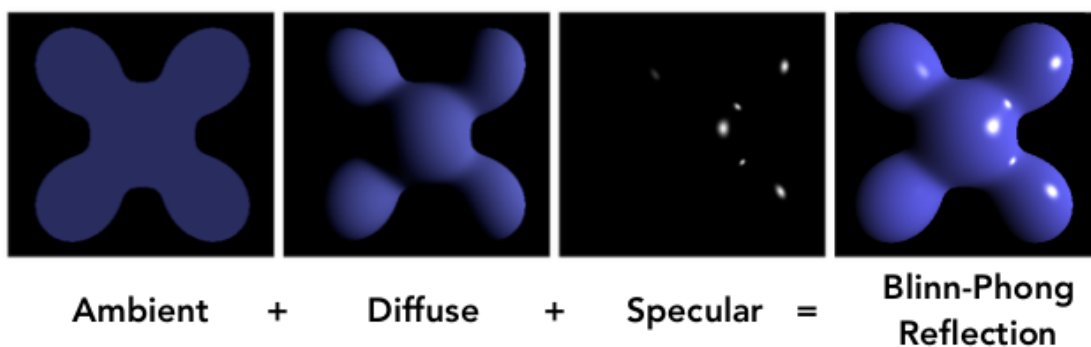
1. 主要内容

这里的其实是rasterize_triangle中的颜色、法向量、纹理插值和phong_fragment_shader中的Blinn-Phong 模型。

法线效果展示和位移贴图展示根据注释实现

Blinn-Phong 模型:

Blinn-Phong Reflection Model



$$\begin{aligned} L &= L_a + L_d + L_s \\ &= k_a I_a + k_d (I/r^2) \max(0, \mathbf{n} \cdot \mathbf{l}) + k_s (I/r^2) \max(0, \mathbf{n} \cdot \mathbf{h})^p \end{aligned}$$